

**Penerapan Model *Problem Based Learning* dan Permainan *Lucky Wheel* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif IPA
Kelas IX SMP Anak Terang Salatiga**

Oleh

Debora Kristiani Rahardjo

NIM : 432013006

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (Biologi) dari Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas
Biologi**



**Fakultas Biologi
Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga
2017**

Penerapan Model *Problem Based Learning* dan Permainan *Lucky Wheel* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif IPA kelas IX SMP Anak Terang Salatiga

Oleh

Debora Kristiani Rahardjo

NIM : 432013006

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (Biologi) dari Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Biologi

Disetujui oleh

Pembimbing I

Dra. Lusiawati Dewi, M.Sc.

Pembimbing II

Natalia Rosa Keliat, M.Pd

Diketahui oleh,
Kaprosdi

Drs. Suchyo, M.Sc.

Disahkan oleh,
Dekan



Prof. Ferdy S. Rondonuwu, S.Pd., M.Sc., Ph.D

**Fakultas Biologi
Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga
2017**



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DEBORA KRISTIANI RAHARDJO
NIM : 432013006 Email : 432013006@student.uksw.edu
Fakultas : BILOGI Program Studi : PENDIDIKAN BIOLOGI
Judul tugas akhir : PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN PERMAINAN
LUCKY WHEEL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL
PELAJAR KOGNITIF IPA KELAS IX SMP ANAK TERANG SALATIGA
Pembimbing : 1. DR. LUSIAWATI DEWI, M.Sc
2. NATALIA ROSA KELIAT, M.Pd

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 25 JANUARI 2017



DEBORA KRISTIANI RAHARDJO

Tanda tangan & nama terang mahasiswa



PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DEBORA KRISTIANI RAHARDJO
NIM : 432013006 Email : 432013006@student.uksw.edu
Fakultas : BIOLOGI Program Studi : PENDIDIKAN BIOLOGI
Judul tugas akhir : PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN PERMAINAN LUCKY WHEEL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOEFISIEN IPA KELAS IX SMP ANAK TERANG SALATIGA

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.

** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 25 JANUARI 2017

DEBORA KRISTIANI RAHARDJO

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Mengetahui,

Dra. LUSIAWATI DEWI, M.Sc

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

NATALIA ROSA KELIAT, M.Pd

Tanda tangan & nama terang pembimbing II

ABSTRAK

Perpaduan antara model *Problem Based Learning* dan permainan *Lucky Wheel* dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam mengidentifikasi masalah, menentukan solusi sebagai bentuk pemecahan masalah, mengetahui makna pembelajaran dan memahaminya, menjadi pembelajar yang mandiri, serta membuat siswa bersemangat dalam belajar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IX SMP Anak Terang Salatiga melalui penerapan model *Problem Based Learning* dan permainan *Lucky Wheel*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX SMP Anak Terang Salatiga sebanyak 20 orang siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil belajar kognitif siswa, persentase jumlah siswa yang memenuhi nilai KKM 75 pada siklus 1 hanya mencapai 40%, pada siklus 2 meningkat menjadi 65%, dan siklus 3 mencapai 100%. Dari hasil observasi diketahui bahwa pada siklus 1, 60% siswa yang memiliki motivasi belajar minimal baik, kemudian pada siklus 2 meningkat hingga 80% dan pada siklus 3, 100% siswa memiliki motivasi minimal baik. Menurut hasil angket persepsi siswa terhadap motivasi belajarnya diketahui bahwa pada siklus 1 sebanyak 85% siswa memiliki persepsi minimal baik terhadap motivasi belajarnya, kemudian pada siklus 2 meningkat menjadi 90%, dan pada akhir siklus 3, 100% siswa memiliki persepsi minimal baik terhadap motivasi belajarnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dan permainan *Lucky Wheel* mampu melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan, meningkatkan motivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, serta memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci : *Problem Based Learning, kognitif, motivasi belajar, permainan Lucky Wheel*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke hadirat Tuhan Yesus Kristus karena kasih karunia Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* dan Permainan *Lucky Wheel* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif IPA kelas IX SMP Anak Terang Salatiga” ini diajukan untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (Biologi) dari Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Biologi, Universitas Kristen Satya Wacana.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan penelitian, dan penulisan skripsi ini, yaitu kepada :

1. Ibu Dra. Lusiawati Dewi, M.Sc selaku pembimbing I dan Ibu Natalia Rosa Keliat, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing selama penyusunan skripsi ini.
2. Bp Yonathan Christianto, S.PD selaku guru IPA SMP Anak Terang Salatiga yang telah bekerjasama dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.
3. Orang tua yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil.

Penulis berharap skripsi ini dapat berguna bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran jika terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.

Salatiga, 23 Januari 2017

Debora Kristiani Rahardjo

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II METODE PENELITIAN	6
2.1 Setting Penelitian	6
2.2 Subjek Penelitian	6
2.3 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	6
2.4 Prosedur Penelitian	7
2.5 Teknik Analisis Data	9
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	11
3.1 Hasil Penelitian	11
3.1.1 Hasil Belajar Kognitif	11
3.1.2 Hasil Lembar Observasi dan Angket Keterlaksanaan Model <i>Problem Based Learning</i> dan Permainan <i>Lucky Wheel</i>	11
3.1.3 Hasil Lembar Observasi dan Angket Motivasi Siswa	11
3.2 Pembahasan	13
3.2.1 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif melalui Model <i>Problem Based Learning</i> dan Permainan <i>Lucky Wheel</i>	13
3.2.2 Peningkatan Motivasi Belajar melalui Model <i>Problem Based Learning</i> dan Permainan <i>Lucky Wheel</i>	17
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	20
4.1 Kesimpulan	20
4.2 Saran	20
UCAPAN TERIMA KASIH	20
DAFTAR PUSTAKA	21
LAMPIRAN	25